

Haba_306069 Zvíře na zvíře Junior – moje první hra

Tři balanční hry se zvířátky pro 1 až 4 děti ve věku od 2 let.

Autor hry: Klaus Miltenberger

Ilustrace: Martina Leykamm

Vývoj hry: Robin Eckert & Christiane Hüpper

Délka hry: cca 5-10 min.



Milí rodiče,

těší nás, že jste si vybrali tuto hru ze série **Moje první hry**. Je to dobrá volba, která umožní vašemu dítěti vyvíjet se v hravém prostředí. V tomto návodu dostanete řadu tipů, jak objevovat herní materiál s vaším dítětem. Tento soubor her stimuluje různé schopnosti a dovednosti dítěte, např. jemnou motoriku, pozorování, koordinaci ruka–oko a dokonce první pochopení fyziky. Při volné hře může vaše dítě skládat zvířátka na sebe a vytvořit tak jednu nebo více pyramid, nebo si vyzkoušet hraní rolí s figurkami zvířat. Obě hry s využitím kostky seznamují vaše dítě s hraním podle pravidel, zatímco kooperativní hra podporuje v dětech pocit sounáležitosti a společné prožívání. Hrajte společně! Povídejte si s dítětem o vlastnostech zvířátek a prostředí, ve kterém žijí a podporujte tak u nich rozvoj řeči, naslouchání, kreativitu a radost ze hry. Hraní je ale především zábava a učení při ní probíhá přirozeně a téměř samo.

Vaši tvůrci hraček pro zvědavé děti!

Důležité: Před první hrou sejměte pásku a opatrně vytlačte dílky z kartonové desky. Pásku a zbylé kartonové rámy z bezpečnostních důvodů zlikvidujte. Při hře je nebudete potřebovat.

Obsah hry:



1 kostka



1 zelená louka



1 modré jezírko



2 dílky se břehem



8 dílků se sluníčkem
(se zvířátky na zadní straně)



8 zvířátek: krab



had



gorila



krokodýl



lama



liška



tygr



pes

Volná hra a objevování detailů

Během volné hry bude dítě poznávat herní materiál. Hrajte společně! Podívejte se společně na ilustrace na herních prvcích. Prohlédněte si pozorně na všechna zvířátka. Jaká zvířata jsou na obrázku? Můžete si také s dítětem povídat o tom, jaká zvířátka jste viděli v zoo nebo v obrázkové knížce. Jak se nazývají? Pokud vaše dítě neumí pojmenovat zvířátko, řekněte zřetelně jeho jméno a vybídněte dítě, aby jméno zopakovalo tím, že mu budete klást vhodné otázky. Můžete například říci: „Podívejte, to je tygr. Jak se to zvířátko jmenuje?“

Můžete také povzbudit své dítě, aby se zapojilo do své první role hraní s dřevěnými figurkami. Přesuňte například tygra do jezírka a předstírejte, že pije vodu nebo že si krab hraje ve vodě. Také můžete společně s dítětem skládat zvířátka jedno na druhé. Které kombinace jsou snadné a které obtížnější?

Hra č. 1: Stavba věže se zvířátky

První stohovací hra pro malé krotitele zvířat.

Zvířátka by si přála, aby se mohla dotknout mraků. Ale jak se k nim nahoru dostat? Krab Karel má nápad! Co kdyby všichni vylezli na sebe a vytvořili vysokou věž? Možná by pak zvířátko umístěné na vrcholu dosáhlo až mrakům a dotklo se jich. Zvířátka rychle začnou lézt jeden na druhého. Podaří se jim dostat až k mrakům? Naskočte, je nejvyšší čas to zjistit!

Před začátkem hry

Posadte se s dětmi kolem louky a rozmístěte kolem ní osm zvířátek. Zamíchejte dílky se sluníčkem a položte je tak, aby sluníčko směřovalo nahoru. Jezírko, kostku a dva dílky se břehem nejsou pro tuto hru potřeba a můžete je vrátit do krabice.



Průběh hry

Děti se ve hře střídají ve směru hodinových ručiček. Viděl dnes někdo kočku? Tento hráč může začít a otočí jeden dílek se sluníčkem.

Zeptejte se: *Jaké zvířátko je na obrázku? Najdeš stejné zvířátko mezi dřevěnými zvířátky?*

Vyzvěte dítě, které je na řadě, aby vzalo dřevěnou figurku s vyobrazeným zvířátkem a položilo ji na louku. Dítě se může samo rozhodnout, jak chce zvířátko umístit. Může ho postavit, položit nebo dokonce postavit vzhůru nohama. Pokud již na louce nějaké zvířátko je, postaví nové zvířátko navrch.



Pokud dítě teprve začíná skládat méně tradiční tvary, bude pro něj zpočátku snazší skládat figurky na plochu na bok. Jakmile zvládne toto první stohování, další výzvou je postavit figurky vzpřímeně nebo dokonce vzhůru nohama (viz. obrázek).

Poté zkontrolujte, zda bylo stohování úspěšné.

Zeptejte se: **Spadlo jedno nebo více zvířátek?**

• **Ne?** *Výborně! Můžeš si vzít dílek se sluníčkem jako odměnu.*

Dítě si položí dílek před sebe, stranou se sluníčkem nahoru.

• **Ano?** *Škoda! Vraťte spadlá zvířátka zpět vedle louky.* Dílek se sluníčkem vraťte do krabice. Zvířátka, která nespadla, zůstávají na louce.

Poté je na řadě další hráč, který otočí jeden dílek se sluníčkem.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jsou otočeny všechny dílky se sluníčkem. Každý hráč si vyskládá do sloupečku dílky se sluníčkem, které nasbíral. Hráč, který má nejvyšší sloupeček vítězí. V případě, že je výsledek nerozhodný, vítězí více hráčů společně.



Děti, které jsou o něco starší a již znají herní prvky, můžete také požádat, aby pojmenovaly zvířátka. Zeptejte se dítěte, jaké zvířátko je zobrazeno na dílku. Pokud si dítě není zcela jisté, můžete jednoduchými slovy vysvětlit několik podrobností o zvířeti, například kde obvykle žije, čím se živí nebo jaká další zvířata také žijí ve stejném prostředí.

Hra č. 2: Barevná pyramida na vodě

Zábavná stohovací hra se zvířátky pro zkušené zvířecí akrobaty.

Všechna zvířátka jsou nyní již docela zkušenými akrobaty. Na louce se mají vlastně docela bezpečně. Některá z nich si nyní chtějí vyzkoušet své dovednosti na vratkém voru na vodě. Ale naskládat všechna zvířata na vor by bylo trochu nebezpečné. Jak se rozhodne o tom, kdo smí na vor nastoupit? Chytrý krab Karel má další dobrý nápad: „Budeme házet kostkou!“ Všichni rychle souhlasí a jdou na to...Dostanou se všechna zvířata do jedné ze dvou zvířecích pyramid?

Před začátkem hry

Umístěte louku a jezírko podle obrázku. Rozmístěte kolem nich osm zvířat a dílky se sluníčkem tak, aby sluníčko směřovalo nahoru. Připravte si kostku. Dva dílky se břehem nejsou pro tuto hru potřeba a můžete je vrátit do krabice.



Průběh hry

Děti se ve hře střídají ve směru hodinových ručiček. Ten, kdo umí nejhlasitěji zařvat jako lev, hraje jako první a hodí kostkou.

Zeptejte se: **Co ukazuje kostka?**

- **Zelenou barvu?** Vezměte si jedno zvířátko a položte ho na louku. Pokud je zde již jiné zvířátko, postavte zvířátko na něj.
- **Modrou barvu?** Vezměte si jedno zvířátko a položte ho na vor v jezírku. Pokud je zde již jiné zvířátko, postavte zvířátko na něj.
- **Sluníčko?** Výborně! Můžete se rozhodnout, jestli položíte zvířátko podle vaší volby na louku nebo na vor v jezírku.

Buďte ale opatrní: **Spadlo během stohování jedno nebo více zvířátek?**

- **Ne?** Výborně! Jako odměnu si vezměte jeden dílek se sluníčkem. Dítě si položí dílek před sebe.
- **Ano?** Škoda! Zvířátka, která spadla, znovu postavte okolo louky nebo jezírka. Bohužel si nemůžete vzít žádný dílek se sluníčkem. Zvířátka, která nespada, zůstávají v pyramidě.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy se použily všechny dílky se sluníčkem. Nyní si každý hráč vyskládá své dílky se sluníčkem do sloupečku. Hráč, který má nejvyšší sloupeček vítězí. V případě že je výsledek nerozhodný, vítězí více hráčů.



Děti se cvičením učí dělat samostatně jednoduché herní pohyby. Podpořte akce jednoduchými, klidnými větami a nechte děti, aby samy házely kostkou nebo si samostatně braly dílky. Rychle se tak naučí jednoduché herní pohyby a užijí si spoustu zábavy.

Hra č. 3: Závod kraba Karla!

Kooperativní závod proti krabovi.

Je krab nejrychlejší zvíře na světě? Krab Karel to tvrdí stále znovu. Ale tentokrát to ostatní zvířátka skutečně chtějí vědět. Jak to tedy zjistit? Krab Karel se vsadí s ostatními zvířátky: „Vsadím se, že to zvládnu celou cestu od sluníčka až ke šnekovi dříve, než se vám podaří poskládat se na sebe! Pojdme to zjistit!“

Před začátkem hry

Pomocí kulatých dílků se sluníčkem vytvořte cestu pro kraba Karla, jak je znázorněno na obrázku. Dílek se břehem s kamenem je startovní dílek. Cílové políčko je dílek se břehem s obrázkem šneka. Položte kraba na startovní dílek. Louku a jezírko položte vedle cesty s určitým rozestupem mezi sebou. Rozmístěte dalších sedm zvířátek na louku a jezírko. Připravte si kostku.



Průběh hry

Děti se ve hře střídají ve směru hodinových ručiček. Kdo dokáže nejlépe zakokrhat jako kohout? Toto dítě začíná a hodí kostkou.

Zeptejte se: **Co ukazuje kostka?**

- **Zelenou barvu?** *Veźměte si jedno zvířátko a položte ho na louku. Pokud je zde již jiné zvířátko, postavte zvířátko na něj.*
- **Modrou barvu?** *Veźměte si jedno zvířátko a položte ho na vor v jezírku. Pokud je zde již jiné zvířátko, postavte zvířátko na něj.*
- **Sluníčko?** *Krab Karel je na řadě a posune se o jeden dílek se sluníčkem dále směrem ke šnekovi. Dítě vezme kraba a postaví ho na další dílek se sluníčkem blíže ke šnekovi.*

Pokud jedno nebo více zvířátek při stohování spadne, dítě je jednoduše položí zpět k cestičce z dílků se sluníčkem. Poté je na řadě další dítě a hází kostkou.

Konec hry

Pokud se dětem podaří poskládat všechna zvířátka na sebe dříve, než se krab Karel dostane ke šnekovi, zvířátka i děti vyhrávají. Pokud se však krab Karel přesune za poslední dílek se sluníčkem na dílek se šnekem jako první, zvířátka a děti prohrávají společně. *Proč to hned nezkusit znovu?*

Poznámka: Hra může být o něco jednodušší, pokud hrajete s menším počtem zvířátek, nebo o něco obtížnější, pokud vynecháte některé dílky se sluníčkem.



Kooperativní hry jsou dobré pro rozvoj dětí. Každý může v rámci skupiny přispět svými dovednostmi a posílit tak své sebevědomí. Pokud děti společně vyhrají a mají z toho radost, povzbuzuje to jejich sociální dovednosti. Totéž přirozeně platí i v případě, pokud spolu prohrají. Vyrovnat se s porážkou je důležitá zkušenost, která se snadněji zvládá společně. A s novou hrou je samozřejmě nová šance!

Milé děti a rodiče, na stránce www.haba.de/Ersatzteile se můžete jednoduše informovat, zda je možné doručit chybějící dílek hry.